PERAN BERPIKIR KREATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA

SUPARDI U.S.
supardiuki@yahoo.com, supardi@unindra.ac.id
081298227885
Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58c, Tanjung Barat, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi sebesar apa pengaruh berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey korelasi dengan analisis uji regresi. Populasi adalah siswa kelas IX SMP At-Taqwa. Sampel berjumlah 30 yang diambil dengan teknik purposive sampling. Instrumen untuk mengumpulkan data pada penelitian berupa tes kreativitas yang terdiri dari 7 butir pertanyaan dan instrumen tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Dari perhitungan diperoleh besarnya koefisien korelasi atau r_{hitung} adalah 0,37dan pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361 maka dapat diketahui bahwa harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti ada korelasi yang signifikan antara berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika. Dari hasil perhitungan dengan taraf uji hipotesis penelitian diperoleh F_{hitung} = 4,45 dengan melihat tabel pada distribusi F dengan taraf nyata 5% atau α = 5% diperoleh F_{tabel} = 4,20 sehingga diperoleh bahwa $F_{hitung} \geq F_{tabel}$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika.

Kata Kunci: berpikir kreatif, prestasi belajar matematika.

Abstract. This study aimed to investigate the influence of creative thinking on the subject of mathematics learning achievement. The benefit of this study is to provide information of what the impact of creative thinking on mathematics learning achievement. The method used in this study is a survey method correlation with regression analysis. The population is class IX SMP At-Taqwa. Samples were 30 taken by purposive sampling technique. Instruments to collect data on the study of creativity in the form of a test that consists of 7 items and instruments question multiple-choice test consisting of 20 items about. From the calculations, the magnitude of the correlation coefficient or rhitung was 0.37 and the 5% significance level of 0.361 it can be seen that the price rhitung> rtabel means there is a significant correlation between creative thinking mathematics learning achievement. From the calculation of the level test hypotheses derived Fhitung = 4.45 by looking at the tables on the distribution F with the real level of 5% or α = 5% was obtained Ftable = 4.20 in order to obtain that Fhitung ≥ F table. This concluded that there are positive effects of creative thinking mathematics learning achievement.

Keywords: creative thinking, learning mathematics achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Untuk itu dalam pendidikan terdapat kegiatan belajar mengajar sebagai pokoknya. Ada dua komponen utama yang berperan dalam kegiatan belajar mengajar,

yaitu guru dan siswa. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan tersebut.

Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam prestasi belajarnya. Namun dalam upaya meraih prestasi belajar yang memuaskan dibutuhkan proses belajar. Sultan (2004: 34) mengatakan bahwa, "belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan".

Inti kegiatan belajar adalah memulai pelajaran dari apa yang diketahui siswa. Artinya siswa sendiri yang dapat mengubah gagasan non ilmiah menjadi pengetahuan yang ilmiah sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi supaya proses belajar bisa berlangsung. Sardiman (Sultan, 2004: 34) mengatakan bahwa, belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, ras, dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Perlu disadari bahwa selama ini pendidikan formal hanya menekankan perkembangan yang terbatas pada ranah kognitif saja. Sedangkan perkembangan pada ranah afektif (sikap dan perasaan) kurang diperhatikan. Terbukti pada pengajaran di sekolah, jarang sekali ada kegiatan yang menuntut pemikiran divergen atau berpikir kreatif sehingga siswa tidak terangsang untuk berpikir, bersikap, dan berperilaku kreatif. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah, serta mendorong pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator.

Menurut Siswono (2005: 4), "meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan siswa dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah". Siswa dikatakan memahami masalah bila menunjukkan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan, siswa memiliki kefasihan dalam menyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan masalah dengan jawaban bermacam-macam yang benar secara logika. Siswa memiliki fleksibilitas dalam meyelesaikan masalah bila dapat menyelesaikan soal dengan dua cara atau lebih yang berbeda dan benar. Siswa memiliki kebaruan dalam menyelesaikan masalah bila dapat membuat jawaban yang berbeda dari jawaban sebelumnya atau yang umum diketahui siswa.

Proses belajar itu sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor diri (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi bakat dan kecerdasan, kreativitas, motivasi, minat, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal ialah lingkungan sosial, lingkungan fisik, dan fasilitas belajar. Faktor yang paling menentukan keberhasilan seseorang adalah faktor diri. Jika faktor diri sudah mendukung, besar kemungkinan yang bersangkutan akan berhasil. Sebabnya ialah jika seorang siswa sungguh-sungguh dalam belajar, ia akan berupaya mengatasi faktor luar yang kurang mendukung.

Matematika yang diajarkan di sekolah lazim dikenal dengan matematika sekolah. Peranan matematika sekolah adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupannya melalui pola berpikir matematika. Tetapi kenyataannya, matematika bagi sebagian besar siswa adalah pelajaran yang membosankan dan sedikit menakutkan. Tak heran jika prestasi belajar matematika rata-rata lebih rendah bila dibandingkan dengan prestasi belajar mata pelajaran lainnya. Namun di samping itu ada pula siswa yang antusias dalam belajar matematika. Dengan

rasa ingin tahunya, ketertarikan pada tugas yang dianggap sebagai tantangan, menjawab soal secara beragam/bervariasi, memiliki imajinasi yang tinggi dalam menggambar bangun ruang, mengembangkan atau memperkaya gagasan jawaban suatu soal, mengemukakan alasan kebenaran jawaban soal yang telah dibuat. Dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut bersikap kreatif dalam belajar matematika.

Masalah utama dalam pendidikan matematika di sekolah adalah rendahnya prestasi siswa. Kreativitas seseorang berpengaruh dalam prestasi belajar matematika di sekolah, karena siswa yang kreativitasnya tinggi juga menonjol prestasi belajarnya. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa bagi siswa yang kreatif, matematika memiliki kesan yang berbeda. Matematika dapat dijadikan tantangan dan ajang untuk berkreasi. Dapat pula diartikan bahwa kreativitas menentukan pencapaian kemampuan belajar matematika secara optimal, dan mampu meraih prestasi yang tinggi dalam belajar matematika. Prestasi yang tinggi dalam belajar adalah keinginan setiap orang. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas berperan terhadap prestasi belajar matematika di sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat Belajar

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Witherington, dkk (Sappaile, 2007: 987) menyatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara atau pola-pola tingkah laku yang baru. Pendapat ini lebih ditegaskan lagi oleh Slameto (Hidayatullah, 2010: 324) yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Fauzi (2004: 46) mengatakan bahwa “belajar adalah pengalaman yang universal. Perkataan belajar mempunyai tiga arti: menemukan, mengingat, menjadi efisien”. Hilgard dan Bower (Purwanto, 2002: 84) mengemukakan bahwa, Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).

Morgan (Thobroni, 2011: 20) mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Sependapat dengan Morgan, Liang Gie (Sappaile, 2007: 987) menyatakan bahwa, belajar adalah segenap rangkaian/aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan dalam pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya relatif permanen. Sejalan dengan pendapat Liang Gie, Winkel (Hidayatullah, 2010: 324) yang mendefinisikan bahwabelajar adalah suatu aktivitas mental atau fisik yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap.

Purwanto (2002: 85) mengemukakan bahwa “belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata: prosesitu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar”. Sejalan dengan Purwanto, Moskowitz (Lubis, 2010: 46) menyebutkan bahwa belajar adalah perilaku sebagai hasi langsung dari pengalaman bukan akibat hubungan-hubungan dalam system syaraf yang dibawa sejak lahir. Menurut Good dan Brophy (Purwanto, 2002: 85), belajar bukan tingkah laku yang nampak, tetapi terutama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam diri individu dalam

usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru (*new associations*). Hubungan–hubungan baru itu dapat berupa: antara perangsang–perangsang, antara reaksi–reaksi, atau antara perangsang dan reaksi.

Dimyati (2009: 295) mengemukakan bahwa "belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar". Maka dari itu, individu yang ingin memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar diharapkan mampu mengolah bahan belajar yang mereka dapatkan.

Ciri-ciri belajar diungkapkan oleh Burhanuddin dan Wahyuni (Thobroni, 2011: 19), yaitu sebagai berikut: 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change behavior), 2) Perubahan perilaku relatif permanen, 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial, 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman, dan 5) Pengalaman atau latihan itu dapat member penguatan.

Menurut Suprijono (Thobroni, 2011: 21), prinsip belajar adalah, perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari, 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya, 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup, 4) Positif atau berakumulasi, 5) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, 6) Permanen atau tetap, 7) Bertujuan dan terarah, dan 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Hakikat Prestasi Belajar

Keberhasilan suatu proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar/prestasi belajar itu sendiri, karena prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang sangat penting dalam keseluruhan proses pendidikan pada umumnya dan proses belajar pada khususnya. Seperti dikatakan oleh Hidayatullah (2010: 324), "prestasi belajar menunjukkan kepada tinggi rendahnya kualitas belajar siswa dalam dalam pembelajarannya di sekolah. Selain itu, dapat dijadikan ukuran atau pedoman dalam memperbaiki proses belajar mengajar".

Arifin (Sappaile, 2007: 988) mengartikan kata prestasi sebagai hasil usaha. Jadi prestasi merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menunjuk suatu keberhasilan yang dicapai seseorang setelah melakukan suatu usaha. Bila dikaitkan dengan belajar, berarti prestasi menunjuk suatu keberhasilan yang dicapai oleh seseorang yang belajar dalam selang waktu tertentu. Sultan (2004: 34) mengatakan bahwa "prestasi belajar adalah tingkat kemampuan maksimal yang dapat dicapai setelah melalui proses belajar mengajar, biasanya diidentifikasi melalui evaluasi belajar". Selanjutnya Tirtaraharja (Sultan, 2004: 34) mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian prestasi belajar: Prestasi belajar ialah taraf kemampuan aktual yang bersifat terukur berupa penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dicapai siswa dari apa yang telah dipelajari di sekolah.

Dalam proses belajar, pada umumnya individu akan selalu berusaha untuk meraih prestasi yang optimal dan tentunya harus diraih melalui suatu usaha yang optimal dan sarana prasarana yang memadai. Prestasi adalah suatu keberhasilan dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Pencapaian nilai–nilai atau angka–angka rapot yang tinggi merupakan salah satu bentuk dari peningkatan prestasi dalam belajar. "Pada hakekatnya prestasi belajar adalah hasil belajar yang merupakan perubahan yang terdapat dalam individu yang dimanifestasikan dalam pola tingkah laku." (Komarudin, 2011: 282).

Menurut S. Nasution (Komarudin, 2011: 283) prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berpikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni: kognitif, afektif, dan psikomotor, sebaliknya dikatakan kurang memuaskan jika seseorang belum mampu

memenuhi target dalam ketiga ktiteria tersebut. Prestasi belajar menurut Kasim (2007: 112) adalah "Prestasi belajar merupakan indikator yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai seseorang yang telah melakukan usaha tertentu dan dalam hubungannya dengan usaha belajar yang dilakukan siswa, maka prestasi menunjukkan tingkat keberhasilan siswa telah melakukan kegiatan belajar".

Sedangkan Mappa (Sultan, 2005: 35) mengemukakan bahwa, prestasi belajar ialah hasil yang dicapai siswa dari apa yang dicapai dalam hubungannya dengan bahan yang telah dipelajari yang tampak dalam tingkah lakunya. Hal ini dipertegas lagi oleh Sudjana (Hidayatullah, 2010: 324) yang memberikan pengertian, prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sesudah ia menerima pengalaman belajar.

Menurut Gage dan Berliner (Hidayatullah, 2010: 325), prestasi belajar merupakan sesuatu yang dicapai atau hasil dari sesuatu yang dipelajari, dengan kata lain adalah hasil dari proses belajar yang dibantu oleh pengajaran dari kegiatan pendidikan. Di dalam kamus psikologi dari Chaplin prestasi pendidikan/akademik merupakan suatu tingkat khusus perolehan atau hasil keahlian dalam karya akademis yang dinilai oleh guru, melalui tes yang dibakukan atau melalui kombinasi kedua tersebut.

Djaali (2002: 37) mengungkapkan bahwa "prestasi belajar (*achievement*) merupakan kinerja akademik prestasi belajar seorang siswa, yang dapat diketahui melalui tes prestasi belajar". Agar dapat diketahui sejauh mana seseorang dikatakan belajar, maka diperlukan suatu proses pengukuran dalam bentuk evaluasi. Sedangkan evaluasi berguna untuk mengetahui kemajuan dan perkembangansiswa, mengetahui keberhasilan pengajaran dan kekurangan dalam proses belajar.

Hakikat Matematika

Matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mempunyai ciri pada penentuan nalar dan pembentukan sikap siswa serta juga memberi catatan penataan pada keterampilan dalam penerapan metematika, yang dimulai dari hal–hal yang konkrit ke hal–hal yang abstrak, dari hal–hal yang sulit dan dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang kompleks. Matematika memiliki objek yang abstrak dan memiliki pola pikir deduktif dan konsisten, juga tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Hudoyo (Anwar, 2007: 145) mengatakan bahwa, matematika berkenan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis. Jadi metematika berkenan dengan konsep-konsep abstrak yang dikembangkan dikembangkan berdasarkan alasan-alasan yang logis.Untuk membuktikan suatu pernyataan, benar atau salah.

Mempelajari matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur secara logis sehingga matematika berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak.Belajar matematika adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dari struktur-struktur, hubungan-hubungan, dan simbol-simbol, kemudian menetapkan konsep-konsep yang dihasilkan ke situasi yang nyata sehingga menyebabkan suatu perubahan tingkah laku.

Sumarmo (Kasim, 2007: 111) mengemukakan beberapa karakteristik matematika, yaitu: materi matematika menekankan penalaran yang bersifat deduktif, materi matematika bersifat hierarkis dan terstruktur, dan dalam mempelajari matematika dibutuhkan ketekunan, keuletan, serta rasa cinta terhadap matematika. Berdasarkan pendapat di atas, karena materi matematika bersifat hirarkis dan terstruktur maka dalam belajar matematika tidak boleh terputus-putus dan urutan materi harus diperhatikan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Hudoyo (Kasim, 2007: 112) mengemukakan bahwa untuk mempelajari suatu materi matematika yang baru, maka pengalaman belajar

yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi proses belajar matematika tersebut, terlebih dahulu harus menguasai materi sebelummya karena kontinuitas dari materi tersebut. Oleh karena itu kontinuitas dalam belajar matematika sangat diperlukan guna mempelajari materi matematika.

Menurut Fauzi (2007: 42) "matematika adalah salah satu submateri tes kemampuan umum yang tidak bisa dihindarkan begitu saja". Dapat dikatakan matematika adalah ilmu pengetahuan yang diaplikasikan pada ilmu pengetahuan lainnya. Sriyanto (2007:48) mengatakan matematika mempunyai beberapa ciri penting, yaitu: 1) Memiliki objek yang abstrak: Obyek matematika adalah fakta, konsep, operasi dan prinsip kesemuanya itu berperan dalam membentuk proses pikir matematis. 2) Memiliki pola pikir deduktif dan konsisten: Matematika dikembangakan dedukasi dan seperangkat anggapan-anggapan yang tidak dipersoalkan lagi nilai kebebnarannya dan dianggap benar, berpangkal dari hal-hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal-hal yang bersifat khusus. 3) Konsisten dalam sistemnya: Dalam matematika terdapat banyak sistem. Ada sistem yang mempunyai kaitan satu sama lain, tetapi ada juga sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain. Misalnya sistem-sistem aljabar dan sistem-sistem geometri.

Menurut Suwarma (2009:7), "matematika hanya menerima pembuktian deduktif, sedangkan bidang lainnnya tidak memerlukan pembuktian deduktif guna menyusun kesimpulan akhir." Dalam hal ini, pembuktian dalam matematika adalah deduktif, artinya dari hal-hal yang bersifat umum dapat dibuktikan ke hal-hal khusus.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khusus dibandingkan dengan disiplin ilmu lain. Karena itu kegiatan belajar dan mengajar matematika seyogyanya juga berbeda dengan disiplin ilmu lain.

Prestasi Belajar Matematika

Seorang siswa yang telah melakukan kegiatan belajar matematika, dapat diukur prestasinya setelah melakukan kegiatan belajar tersebut pada kurun waktu tertentu, dengan menggunakan suatu alat evaluasi (tes) yang lazimnya berwujud nilai. Prestasi belajar matematika merupakan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu selang tertentu. Bilamana siswa telah menguasai materi pelajaran matematika maka akan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang merupakan tujuan pengajaran matematika dalam arti siswa telah memiliki pengetahuan matematika. Prestasi belajar matematika ini dapat diukur dengan tes prestasi belajar.

Penguasaan dan keterampilan tersebut merupakan keberhasilan selama ia mengikuti pelajaran, sedangkan untuk keberhasilan belajar siswa dapat dilihat melalui nilai setelah mengikiti kegiatan suatu mata pelajaran. Penilaian belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester. Hasil ulangan tersebut digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan prestasi belajar. Dan memperbaiki hasil pembelajaran. Untuk penilaian kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi (termasuk matematika) diukur melalui ulangan, penugasan dan atau bentuk lainnya yang sesuai dengan karakteristik materi yang dinilai.

Menurut Sappaile (2007: 988) "bila dikaitkan dengan matematika, maka prestasi belajar matematika merupakan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu selang tertentu".

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses belajar mengajar adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dalam matematika akan meningkat jika siswa menguasai konsep dari pokok-pokok bahasan dalam matematika. Sedangkan untuk menguasai konsep pokok bahasan matematika diperlukan adanya kemampuan berpikir kreatif. Maka dari itu, kemampuan berpikir kreatif seharusnya berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Hakikat Berpikir

Dalam arti yang terbatas berpikir itu tidak dapat didefinisikan. Tiap kegiatan jiwa yang menggunakan kata-kata dan pengertian selalu mengandung hal berpikir. Menurut Costa (Hassoubah, 2008: 35), berpikir pada umumnya dianggap suatu proses kognitif, suatu tindakan mental untuk memperoleh pengetahuan. Proses berpikir berhubungan dengan tingkah laku yang lain dan memerlukan keterlibatan aktif seseorang yang melakukannya. Sedangkan menurut Purwanto (2002: 43) "berpikir adalah suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan".

Fauzi (2004: 47) mengatakan bahwa "berpikir adalah tingkah laku yang menggunakan ide, yaitu suatu proses simbolis". Misalnya kalau kita makan, kita bukan berpikir. Tetapi kalau kita membayangkan suatu makanan yang tidak ada, maka kita menggunakan ide atau simbol-simbol tertentu dan tingkah laku ini disebut berpikir. Lebih lanjut ia juga menjelaskan tentang macam-macam kegiatan berpikir yang digolongkan menjadi dua, yaitu: berpikir asosiatif dan berpikir terarah.

Ciri-ciri yang utama dari berpikir adalah adanya abstraksi. Abstraksi dalam hal ini berarti anggapan lepasnya kualitas atau relasi dari benda-benda, kejadian-kejadian, dan situasi-situasi yang mula-mula dihadapi sebagai kenyataan. Dengan demikian dalam arti luas kita dapat mengatakan bahwa berpikir adalah bergaul dengan abstraksi-abstraksi. Menurut Purwanto (2002: 44)"dalam arti yang sempit berpikir adalah meletakkan atau mencari hubungan/pertalian antara abstraksi-abstraksi".

Beberapa ahli psikologi setuju bahwa berpikir melibatkan suatu bentuk aktivitas mental. Aktivitas tersebut dapat dijelaskan berdasarkan aktvitas yang dilakukan pikiran ketika berpikir. Komponen operasi mental ini terdiri atas dua bentuk umum, yaitu operasi kognitif dan metakognitif. Operasi kognitif terdiri dari operasi-operasi yang digunakan untuk menemukan atau membangun makna. Operasi kognitif mencakup berbagai strategi yang kompleks (seperti: membuat keputusan dan pemecahan masalah) dan keterampilan yang kurang kompleks (misalnya: keterampilan proses menganalisis dan mensintesis, melakukan penalaran, dan berpikir kritis).

Dalam pemecahan masalah, digunakan proses dasar berpikir untuk memecahkan kesulitan yang telah dikenal atau didefinisikan. Purwadhi (2004: 50) mengatakan bahwa "dalam pembuatan keputusan, proses dasar berpikir digunakan untuk memilih cara yang terbaik di antara beberapa pilihan". Dalam berpikir kritis, proses dasar bepikir digunakan untuk menganalisis argumen dan menghasilkan pemahaman tentang makna dan interpretasi tertentu. Adapun dalam berpikir kreatif, proses dasar berpikir digunakan untuk penemuan hal-hal baru, karya seni, gagasan-gagasan yang konstruktif yang berkaitan dengan persepsi atau konsep, yang menekankan aspek intuisi maupun rasional dalam berpikir.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan proses mental yang sangat rumit dan kompleks. Berpikir adalah manipulasi operasi mental terhadap berbagai input indera dan data yang dipanggil dalam memori untuk diolah, diformulasi, dan dinilai sehingga diperoleh suatu makna. Walaupun merupakan proses yang kompleks, namun berpikir bukanlah proses yang misterius atau

magis. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pikiran bekerja untuk membuat makna sebagai produk berpikir.

Hakikat Kreatif

Kreatif berasal dari bahasa Inggris *create* yang artinya mencipta, sedang *creative* mengandung pengertia memiliki daya cipta, mampu merealisasikan ide-ide dan perasaannya sehingga tercipta sebuah komposisi dengan warna dan nuansa baru. Malaka (2011: 67) mengemukakan bahwa, "Jangan berpikir bahwa kreatif itu hanya membuat hal-hal yang baru. Justru salah, karena manusia tidak pernah membuat hal yang baru. Manusia hanya bisa menemukan apa yang belum ditemukan oleh orang lain, manusia hanya bisa mengubah atau menggabungkan hal-hal yang sudah ada, sekali lagi bukan menciptakan hal yang baru."

Upaya menjadi kreatif berkaitan dengan antusiame dan gairah yang dikenal sebagai faktor substansial pada tingkat puncak kerja. Akan tetapi, banyak orang yang mengabaikan kreativitas sebab dia tidak menyadari manfaat dari kreativitas. Istilah kreativitas atau daya cipta sering digunakan di lingkungan sekolah, perusahaan ataupun lingkungan lainnya. Pengembangan kreativitas ini diperlukan untuk menghadapi arus era globalisasi. Komarudin (2011:279) mengatakan bahwa "kreativitas biasanya diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru. Ciptaan itu tidak perlu seluruh produknya harus baru, mungkin saja gabungannya atau kombinasinya, sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya".

Dalam situasi pendidikan, proses belajar mengajar merupakan salah sati dari bentuk kegiatan kreatif. Melalui proses belajar mengajar, kreativitas siswa dapat dipupuk dan dikembangkan. Kreativitas siswa dapat muncul sewaktu-waktu pada sembarang tempat, oleh karena itu perlu dilatih agar kemunculannya tidak sewaktu-waktu pada sembarang tempat, tetapi kreativitas ini muncul pada waktu menghadapi permasalahan.

Menurut Lilian (Aceng, 2007: 58), kreativitas adalah perkembangan dan keinginan; pikiran yang menumpahkan cara berpikir yang tidak konvensional akan menuntun menuju lompatan besar dalam pengetahuan dan aplikasinya. Guilford (Juwanda, 2006: 37) memandang kreativitas sebagai individu yang kreatif. Ia mendefinisikan kreativitas sebagai *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Lain halnya dengan Mednick yang memandang kreativitas sebagai proses yang kraetif. Ia mendefinisikan kreativitas sebagai berikut: "*Creativity is the forming of associative elements into new combination which either meet specified requirements or are in some ways useful. The more mutually remote the elements of thr new combination the more creative the process of solution*".

Menurut Sitompul (2003: 93) "kreativitas ialah proses mental atau cara berpikir yang berhubungan dengan ide, inspirasi spontan, pemikiran baru, sesuatu yang tidak biasa, bersifat personal-individual". Sedangkan menurut Harris (Lubis, 2010: 45), kreativitas adalah suatu kemampuan, yaitu kemampuan untuk membayangkan atau menciptakan sesuatu yang baru, kemampuan untuk membangun ide-ide baru dengan mengkombinasikan, merubah, menerapkan ulang ide-ide yang sudah ada; suatu sikap, yaitu kemampuan menerima perubahan dan pembaruan, kemauan untuk bermain dengan ide dan kemungkinan untuk fleksibilitas pandangan, kebiasaan menikmati sesuatu dengan baik, ketika mencari cara untuk mengimprovisasi ide tersebut; suatu proses, yaitu orang kreatif bekerja keras dan terus menerus, sedikit demi sedikit membuat perubahan dan perbaikan terhadap pekerjaannya.

Sejalan dengan Harris, Munandar (2002: 35) mengungkapkan bahwa "anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan

aktivitas yang kreatif". Siswa kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada anak-anak pada umumnya.

Treffinger dalam Munandar (2002: 35) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Rencana inovatif serta produk orisinal mereka telah dipikirkan dengan matang lebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas bukan saja berhubungan dengan penemuan yang bagus dan menarik dengan persiapan yang matang, tetapi lebih banyak berhubungan dengan penemuan yang menunjukkan penerapan, dan mungkin agak membosankan sehingga menjadikan aspek kreatifnya "tak terlihat".

Hakikat Berpikir Kreatif

Perkembangan berpikir seorang siswa bergerak dari kegiatan berpikir konkret menuju berpikir abstrak.Seorang guru perlu memahami kemampuan berpikir siswa sehingga tidak memaksakan materi-materi pelajaran yang tingkat kesukarannya tidak sesuai dengan kemampuan siswa. Apabila hal ini terjadi maka siswa mengalami kesukaran untuk mencerna gagasan-gagasan dari materi pelajaran yang diberikan, maka usaha guru untuk membelajarkan siswa bisa disebut gagal. Disini penting bahwa setiap siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Menurut Krulik (Siswono, 2005: 2) mengemukakan bahwa dalam memahami maupun merencanakan penyelesaian masalah diperlukan suatu kemampuan berpikir kreatif siswa yang memadai, karena kemampuan tersebut merupakan kemampuan berpikir (bernalar) tingkat tinggi setelah berpikir dasar (*basic*) dan kritis. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan cara yang mendorong siswa untuk memahami masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun rencana penyelesaian dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah.

Fauzi (2004: 48) mengemukakan pendapatnya tentang pengertian berpikir kreatif "berpikir kreatif yaitu berpikir untuk menentukan hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan pemecahan baru dari suatu soal, menemukan sistem baru, menemukan bentuk artistik baru, dan sebagainya". Oleh karena itu dengan berpikir kreatif kita dapat menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam penyelesaian suatu masalah.

Wilson (Sudiarta, 2007: 1014) memberikan ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut: (1) Kelancaran (Fluency) yaitu kemampuan untuk membangkitkan sebuah ide sehingga terjadi peningkatan solusi atau hasil karya, (2) Fleksibelitas (Flexibility) yaitu kemampuan untuk memproduksi atau mengasilkan suatu produk, persepsi, atau ide yang bervariasi terhadap masalah, (3) Elaborasi (Elaboration) yaitu kemampuan untuk mengembangkan atau menumbuhkan suatu ide atau hasil karya, (4) Orisinalitas (originality) yaitu kemampuan menciptakan ide-ide, hasil karya yang berbeda atau betul-betul baru, (5) Kompleksitas (Complexity) yaitu kemampuan memasukkan suatu konsep, ide, atau hasil karya yang sulit, ruwet, berlapis-lapis atau berlipat ganda ditinjau dari berbagai segi, (6) Keberanian mengambil resiko (Risk-taking) yaitu kemampuan bertekad dalam mencoba sesuatu yang penuh resiko, (7) Imajinasi (Imagination) yaitu kemampuan untuk berimajinasi, menghayal, menciptakan barang-barang baru melalui percobaan yang dapat menghasilkan produk sederhana, dan (8) Rasa ingin tahu (Curiosity) yaitu kemampuan mencari, meneliti, mendalami, dan keinginan mengetahui tentang sesuatu lebih jauh.

Guilford (Munandar, 2002: 10) membedakan antara *aptitude* dan *non aptitude traits* yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri- ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir

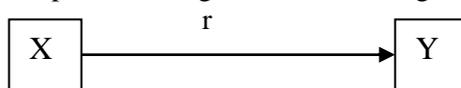
kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalisasikan dalam tes berpikir divergen. Namun produktivitas kreatif tidak sama dengan produktivitas divergen. Sejauh mana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif).

Andi (Kheng Sun, 2011: 47) menguraikan tentang manfaat dari berpikir kreatif. Dengan kemampuan berpikir kreatif, seorang pelajar mampu meraih prestasi-prestasi yang jauh di atas prestasi rata-rata kebanyakan pelajar. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sangatlah penting dalam pembelajaran matematika. Seperti yang diungkapkan oleh Munandar (Parwati, 2005: 46) sebagai berikut: (1) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya, (2) Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, dan (3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Menurut Sitompul (2003: 93) "cara berpikir kreatif adalah cara berpikir divergen atau kombinasi dua wajah dalam berpikir yaitu hakim (analitis, rasional dan logis) dan pemimpi (imajinatif, impulsif dan intuitif)". Di sekolah biasanya anak hanya dilatih untuk berpikir "konvergen", yaitu untuk dapat menemukan satu jawaban terhadap suatu persoalan, atau pemikir logis. Anak kurang dirangsang untuk berpikir "divergen" atau berpikir kreatif, yaitu mampu untuk menemukan macam-macam kemungkinan jawaban terhadap suatu persoalan, jadi tidak hanya satu. Dengan berpikir divergen/kreatif ini cakrawala pemikiran si anak seakan-akan dibentangkan, sehingga terbuka kemungkinan baginya kemungkinan-kemungkinan yang tidak pernah di lihat atau dialaminya sebelumnya.

Berdasarkan uraian pendapat-pendapat di atas dapat dsimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (divergen).

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian survey terhadap 30 orang siswa. Peneliti mengambil data menggunakan instrumen yang telah divalidasi tanpa melakukan perlakuan terhadap subyek penelitian. Data yang terkumpul dianalisis untuk menyelesaikan permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk rumusan masalah. Konstelasi masalah penelitian digambarkan dalam gambar sebagai berikut:

Gambar 1. Desain Penelitian

Ket: X = Berpikir kreatif
Y = Prestasi belajar matematika

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa, yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah tes kreativitas dengan skala likert untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dan tes prestasi matematika untuk mengukur prestasi belajar matematika siswa. Instrumen terlebih dahulu divalidasi secara empiris. Uji coba instrumen dilakukan di kelas lain yang tidak dijadikan sampel. Data dianalisis terlebih dahulu dengan uji persyaratan, yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis terdiri dari koefisien korelasi, koefisien determinasi, persamaan regresi, uji signifikansi korelasi, dan uji signifikansi regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Secara deskriptif, data penelitian ini dapat dinyatakan dalam tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	Berpikir Kreatif	Prestasi Belajar Matematika
Rata-rata	24,8	4,69
Median	26	57,5
Modus	28,625	57,5
Simpangan Baku	4,69	13,67

Sumber: Data primer yang diolah

Dari tabel 1, terlihat bahwa berpikir kreatif siswa tergolong cukup tinggi, hal ini terlihat dari nilai mean, median, dan modus yang nilainya mendekati skor maksimum yang mungkin dicapai untuk variabel berpikir kreatif, yaitu 35. Prestasi belajar Matematika dikatakan tergolong sedang, terlihat dari nilai mean, median, dan modus yang nilainya masih agak jauh dari skor maksimum yang mungkin dicapai untuk pretasi belajar, yaitu 100.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu harus dilakukan pengujian asumsi, yaitu uji persyaratan analisis data, yang meliputi uji normalitas, uji linieritas. Hal ini dilakukan untuk menjamin bahwa data yang dianalisis tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya.

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data untuk setiap variabel yang diteliti normal atau tidak. Dengan memakai program *Microsoft Excel*, pengujian normalitas dilakukan dengan uji liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dan kriteria pengujian adalah jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan normal, dan sebaliknya jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka distribusi data dinyatakan tidak normal. Dari tabel 2, terlihat bahwa seluruh variabel yang diteliti menyatakan $L_{hitung} < L_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Variabel	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Berpikir Kreatif	0,0907	0,161	Normal
Prestasi Belajar Matematika	0,1055	0,161	Normal

Sumber: Data primer yang diolah

Pengujian linieritas dimaksudkan untuk menguji garis regresi antara variabel bebas dengan variabel terikat, yaitu untuk mengetahui apakah persamaan garis yang terbentuk adalah garis lurus (linier) atau tidak, sehingga dapat dilakukan peramalan (forecasting). Dengan menggunakan program *Microsoft Excel*, pengujian linieritas dilakukan menggunakan uji F tuna cocok dengan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dengan kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka maka persamaan garis berbentuk linier, dan sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka persamaan garis berbentuk non linier. Dari tabel 3, terlihat bahwa nilai untuk $F_{hitung} < F_{tabel}$; sehungga dapat disimpulkan memenuhi kelinieran regresi. Atau dalam arti lain, persamaan regresi yang terbentuk dapat digunakan untuk meramalkan kondisi yang akan terjadi pada variabel terikat, untuk setiap perubahan pada variabel bebas.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Kelinieran Variabel Y Dengan X

Sumber var	dk	JK	KT	F_{hitung}	F_{tabel}
Tuna cocok	14	1333,58	95,25	1,36	2,46
Kekeliruan	14	979,17	69,94		

Sumber: Data primer yang diolah

Setelah semua asumsi persyaratan analisis data terpenuhi, selanjutnya dilakukan perhitungan pengujian hipotesis, yaitu dengan teknik korelasi dan regresi sederhana, yang proses pengujiannya dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel*. Dari pengolahan data diperoleh besar koefisien korelasi sebesar 0,37; nilai ini mengindikasikan ada korelasi antara berpikir kreatif dengan prestasi belajar matematika. Besar koefisien determinasi 14% yang berarti 14% variasi prestasi belajar matematika dipengaruhi oleh berpikir kreatif sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Persamaan regresi yang terbentuk adalah $\hat{Y} = 39{,}21 + 0{,}76X$. Hal ini diartikan bahwa setiap penambahan 1 point pada berpikir kreatif akan menambah prestasi belajar sebesar 0,76. Hasil uji signifikansi korelasi diperoleh nilai $t_{hitung} = 2{,}112$ dengan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1{,}70$; sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya hubungan antara berpikir kreatif dengan prestasi belajar signifikan. Hasil uji signifikansi regresi diperoleh $F_{hitung} = 4{,}45$ dengan taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 4{,}20$; sehingga dapat disimpulkan $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ artinya berpikir kreatif memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika.

Pembahasan

Setelah dilakukan penelitian yang berjudul pengaruh berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika hasilnya adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh positif berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika”. Hal ini didapat dari adanya korelasi yang menunjukkan angka positif dan dari F_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari F_{tabel}. Didapat kesimpulan H_0 ditolak ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara berpikir kreatif dengan prestasi belajar matematika.

Prestasi belajar adalah suatu keberhasilan di dalam belajar yang ditunjukkan oleh adanya pencapaian nilai-nilai yang tinggi. Untuk mencapai nilai tinggi tersebut terdapat beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor internal yang mendukung prestasi belajar adalah faktor intelegensi. Menurut Naylor (Komarudin, 2011: 285) bahwa prestasi belajar yang dicapai seseorang siswa erat kaitannya dengan intelegensi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki intelegensi tinggi akan lebih mudah untuk menangkap, mencerna, dan memahami materi pelajaran yang diterimanya.

Menurut Munandar (2009: 9) “dari hasil studi korelasi dan analisis faktor membuktikan tes kreativitas sebagai dimensi fungsi kognitif yang relatif bersatu yang dapat dibedakan dari tes intelegensi; tetapi berpikir divergen (kreativitas) juga menunjukkan hubungan yang bermakna dengan berpikir konvergen (intelengsi)”. Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang erat antara kreativitas atau berpikir kreatif dengan intelegensi seseorang.

Banyak peneliti yang membuktikan peranan kreativitas dan intelegensi dalam prestasi di sekolah seperti yang dilakukan Torrance, Getzel dan Jackson, dan Yamamoto (Munandar, 2009: 9) yang mempunyai kesimpulan yang sama, yaitu bahwa kelompok siswa yang kreativitasnya tinggi tidak berbeda dengan prestasi sekolah dari kelompok siswa yang intelegensinya relatif lebih tinggi. Sejalan dengan hasil penelitian di atas, penelitian Munandar (2009: 9) terhadap siswa SD dan SMP juga menunjukkan bahwa kreativitas sama absahnya seperti intelegensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah.

Implikasinya terhadap pendidikan ialah bahwa untuk tujuan seleksi dan identifikasi bakat sebaiknya menggunakan kombinasi dari tes intelegensi dan tes kreativitas.

Hasil penelitian ini memberikan sebuah celah/jalan terang untuk membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Bagi siswa yang tingkat berpikir kreatifnya tinggi akan berperan sebagai motivasi internal yang akan mendorong siswa agar lebih tertarik untuk belajar matematika. Prestasi belajar akan tercapai dengan maksimal jika pemahaman konsep tertata dengan baik, hal ini menuntut berpikir kreatif yang merupakan salah satu potensi yang sangat besar yang harus dikembangkan, sehingga wajar jika berpikir kreatif mempengaruhi prestasi belajar matematika.

Sudiarta (2007: 1014) mengungkapkan bahwa "mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sangat penting dalam pembelajaran matematika". Beberapa alasan diungkapkan oleh Munandar (Sudiarta, 2007: 1014) sebagai berikut, 1) Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya, 2) Kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan, 3) Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Secara garis besar, penelitian ini memberikan hasil bahwa siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi maka prestasi belajar matematika juga tinggi. Sebaliknya siswa yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah maka prestasi belajar matematika yang dicapainya kurang.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data, maka penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif berpikir kreatif terhadap prestasi belajar matematika.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah didapat sebagai hasil dari penelitian ini, ada beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat diaplikasikan terkait dengan pencapaian prestasi belajar matematika siswa secara maksimal dan konsisten, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa harus berpikir kreatif dalam pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah. Selain siswa harus bersikap kreatif, siswa juga diharapkan dapat memahami materi pelajarn secara keselurahan dalam belajar agar memperoleh prestasi belajar matematika yang tinggi.
2. Selain menyampaikan dan mengajarkan pelajaran, guru juga harus mampu mendidik para siswa untuk menjadi generasi yang berguna bagi bangsa. Dalam menyampaikan materi, guru harus menyampaikan dengan benar dan jelas serta dapat dimengerti siswa. Guru harus memperhatikan bahan yang disajikan, agar tidak terlalu luas dan sulit dimengerti. Bila memungkinkan guru menggunakan alat peraga agar dapat membangkitkan kreativitas dan motivasi siswa.
3. Dalam rangka membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas pendidikan tinggi, hendaknya sekolah menciptakan suasana yang memicu siswa untuk mengembangkan kreativitas yang ada pada dirinya. Jika siswa kreatif, maka akan memudahkan siswa untuk memperoleh prestasi belajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati, dan Mudjiono. 2009. **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Fauzi, A. 2004. **Psikologi Umum**. Bandung: CV Pustaka Setia.

Fauzi, D. A. 2007. **Latihan Soal-Soal Tes Masuk Calon Pegawai Negeri Sipil**. Jakarta: PT. Kawan Pustaka.

Hakim, A. L. 2007. **Menggali kreativitas siswa melalui variasi metode mengajar pada pelajaran IPA (Sains) di sekolah dasar**. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial (JIPIS)*,5 (2): 56-66.

Hassoubah, Z. I. 2008. **Mengasah Pikiran Kreatif Dan Kritis**. Bandung: Nuansa.

Hidayatullah, N. 2010. **Perbandingan prestasi belajar antara siswa dengan orang tua tunggal dan siswa dengan orang tua utuh**. *Psympathic Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3 (2): 320-331.

I. P, Lubis. 2010. **Meningkatkan kemampuan dan kreativitas belajar siswa melalui metode tutor sebaya**. *Jurnal Penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Kelas*, 2 (2): 45-49.

Djaali. 2002. **Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan**. Jakarta: Pasca Sarjana UNJ.

Juwanda, E. C. 2006. **Kreativitas anak-anak bedeng kelurahan Duri Kepa-Jakarta Barat**. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 5 (7): 36-48.

Kasim, M. 2007. **Meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Ranomeeto Konawe Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share**. *MIPMIPA Majalah Ilmiah Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6 (2): 110-118.

Komarudin, D. 2011. **Hubungan antara kreativitas dengan prestasi belajar siswa**. *Psympathic Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4 (1): 278-287.

Lambertus, A. B. 2007. **Studi perbandingan prestasi belajar matematika antara siswa yang diajar dengan metode ekspositori dan yang diajar dengan metode laboratorium di kelas 1 SLTP Negeri I Watubangga Kabupaten Kolaka**. *MIPMIPA*, 6 (2): 143-152.

Malaka, S. 2011. **99 Tips Cerdas dan Efektif Berpikir Positif dan Berjiwa Besar**. Yogyakarta: Araska.

Munandar, U. 2009. **Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat**. Jakarta: Rineka Cipta.

Purwadhi. 2004. **Model pembelajaran berpikir dan kemungkinan implementasinya pada pelajaran Akuntansi**. *Jurnal Pendidikan Pengembangan Kurikulum dan Teknologi*, 5 (2): 42-51.

Purwanto, N. 2002. **Psikologi Pendidikan**. Bandung: PT. Remaja Rusdakarya.

Sappaile, B. I. 2007. **Hubungan kemampuan penalaran dalam matematika dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika**. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 069 tahun 13: 985-1003.

Siswono, T. Y. E. 2005. **Upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pengajuan masalah**. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JMPS)*. 10 (1): 1-9.

Sitompul, R. 2003. **Memacu potensi kreatif melalui pembelajaran**. *Pelangi Pendidikan*, 10 (3): 93-97.

Sudiarta, I G. P. 2007. **Pengembangan pembelajaran berpendekatan tematik berorientasi pemecahan masalah matematika terbuka untuk mengembangkan kompetensi berpikir divergen, kritis dan kreatif**. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. No. 069 tahun 13: 1004-1024.

Sultan. 2004. **Perbandingan prestasi belajar siswa menggunakan LKS dan tidak menggunakan LKS**. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1 (1): 34-40.

Sun, P. K. 2011. **Menikmati Belajar Secara Kreatif**. Yogyakarta: Samudra Biru.

Suwarma, D. M. 2009. **Kemampuan Berpikir Kritis Matematika**. Jakarta: Cakrawala Mahakarya.

Thobroni, M. & Arif Mustofa. 2011. **Belajar Dan Pembelajaran. Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional**. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.